SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO I - N. 6

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64**

- ROCKMAN
- FOOTBALL USA
- SEARCH
- GOING IN A POING
- THE ERRANTS
- AIR FIGHTER
- LOS ANGELES '84

- TUTTE LE NOVITÀ PER IL VOSTRO COMPUTER
- UN GIOCO AL MESE: SHADOWFIRE
- IL SOFTWARE DEL C 16
- ECCO IL COMMODORE 128

I numeri arretrati di I MAGNIFICI CINQUE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

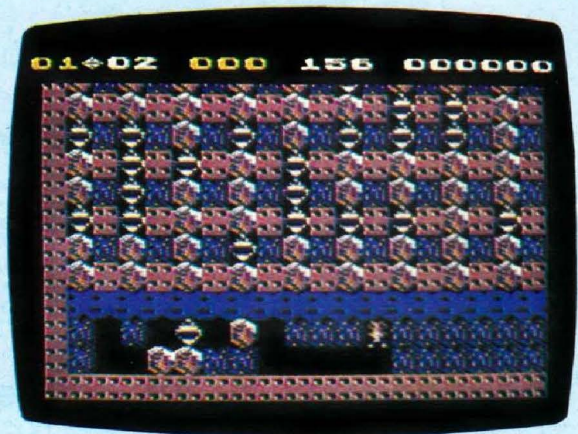
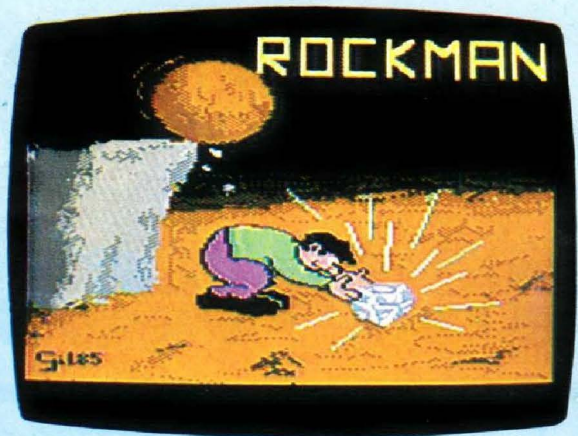
IN QUESTO NUMERO

I SETTE SEGRETI

I sette segreti del successo dei "Magnifici" sono alla portata di tutti: sono i sette giochi che ogni mese la rivista vi presenta. Anche stavolta non crediamo di aver tradito le vostre aspettative presentandovi un po' di sport, qualche "sparaspara", un po' di thrilling, molto divertimento. Per chi vuole leggere tre spaccati su un gioco "extra" (Shadowfire) e su due computer super (il C 16 e il 128). Che volete di più?

I MAGNIFICI SETTE

ROCKMAN

La sete di ricchezza vi porterà in un intricato sottosuolo dove diamanti di immenso valore sono a portata di mano. Ma attenti a dove metterete il badile poiché macigni pericolanti e mortali spiritelli ATTENDONO NEL BUIO!

JOYSTICK PORTA 1

F1	RIPARTE
F3	1/2 giocatori
JOYSTICK	LIVELLO
FIRE	per giocare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ROCKMAN

....

....

....

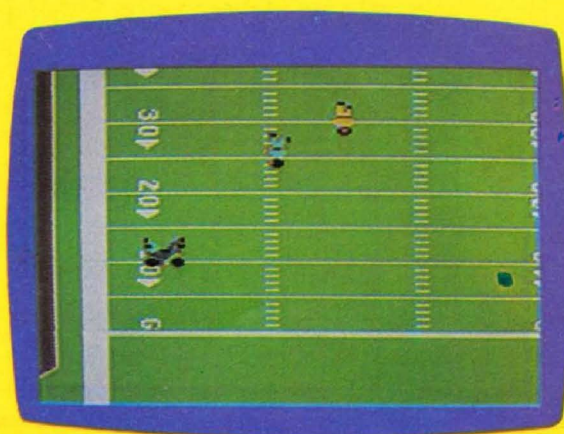
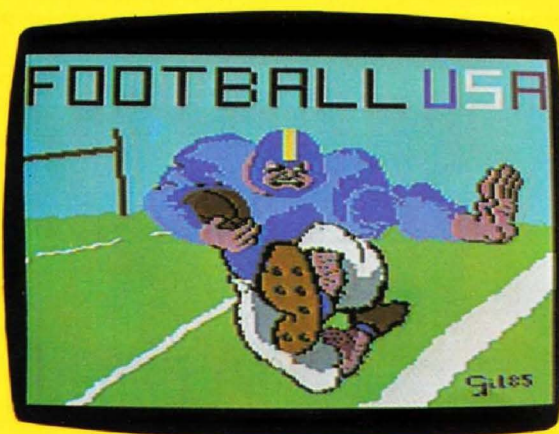
Annotazioni

....

....

....

FOOTBALL USA

Benvenuti al grande football dei magnifici 7, ma questa volta non come spettatori, ma come capitani di una agguerrita squadra di superman. Potrete giocare in due o contro il Vostro computer.

JOYSTICK PORTA 1

F3	5 minuti/15 minuti
F5	1/2 giocatori
F7	tipo di squadra e per giocare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FOOTBALL USA

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SEARCH

Su di un veloce elicottero dovrete dissotterrare a colpi di bombe i vari tesori sparsi ovunque, che una volta recuperati dovrete riportare alla base per riscuotere il premio e fare rifornimento. Attenti alla caduta di terra e alle pozze d'acqua.

JOYSTICK PORTA 1

FIRE per partire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SEARCH

....

....

....

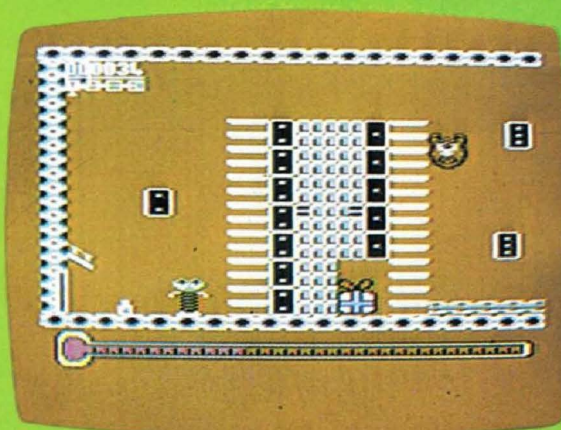
Annotazioni

....

....

....

GOING IN A POING

Trasformato in un simpatico pupazzo salterino dovrai vagare per i vari schemi alla ricerca di tutti i pacchi regalo. Attento a tutto ciò che si muove, poiché finita l'energia sarà per te la fine. Ricordati inoltre che avrai solo una vita a disposizione.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per partire
;	su
Z	sinistra
X	destra
/	giù

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GOING IN A POING

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

THE ERRANTS

Su una agile piattaforma voltante combatterai il tuo avversario nell'arena mortale mentre un mostriciattolo che succhia energia darà filo da torcere ad entrambi. Attento ai fasci laser e, se vincerai il duello, evita le palle di fuoco mentre raccoglierai la capsula di energia del tuo colore.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1/2 giocatori
F3	livello
F5	opzioni
F7	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE ERRANTS

....

....

....

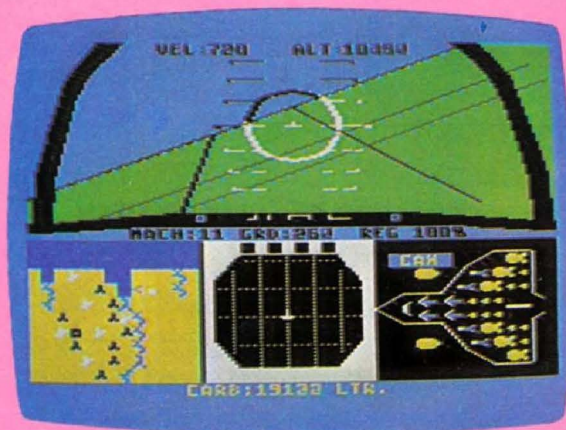
Annotazioni

....

....

....

AIR FIGHTER

Alla guida di un super-armato caccia bombardiere disporrai dei più moderni ritrovati elettronici per concludere felicemente la tua missione di guerra sul territorio nemico, che potrai scegliere di volta in volta diversa.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello
F3	1/4 piloti

I TUOI PUNTEGGI RECORD

AIR FIGHTER

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

LOS ANGELES '84

Ecco per il Vostro CBM 64 un magnifico gioco che Vi permetterà di cimentarVi in una serie di attività sportive. Vi consigliamo di seguire i nostri consigli per una migliore riuscita

JOYSTICK PORTA 1

SHIFT Destra	destra
SHIFT Sinistra	sinistra

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LOS ANGELES '84

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

NUOTO

Aspettate che venga dato il segnale di partenza con la pistola e partite premendo FIRE. Per aumentare la velocità usate di continuo i comandi LEFT/RIGHT e FIRE per respirare.

TIRO AL PIATTELLO

I comandi LEFT/RIGHT devono essere usati per sparare ai rispettivi mirini controllati dal computer e distruggere i piattelli di passaggio.

CAVALLO

Premete il pulsante FIRE per prendere la rincorsa fino alla pedana e di nuovo FIRE per saltare e quando l'atleta si trova in appoggio sul cavallo. Usate i comandi LEFT/RIGHT per piroettare.

TIRO ALL'ARCO

Premete FIRE per selezionare la velocità e la direzione del vento. Con il pulsante FIRE tirate una delle otto frecce al bersaglio.

SALTO TRIPLO

Usate continuamente i comandi LEFT/RIGHT per ottenere la massima velocità di rincorsa. Premete FIRE il più vicino possibile alla linea di battuta e ad ogni salto per aumentare l'angolazione del salto.

SOLLEVAMENTO PESI

Scegliete il tipo di peso. Usate i comandi LEFT/RIGHT per aumentare la potenza dell'uomo. Quando l'uomo lampeggia premete il pulsante FIRE per dare una maggiore alzata. Continuate ad aumentare la potenza fintanto che i tre giudici non riconoscono la riuscita dell'azione. La mancata qualificazione in una gara porterà alla squalifica.

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo da questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

Gioco	Punteggio
GHOSTBUSTERS	41.000
IMPOSSIBLE MISSION	25.600
RAID OVER MOSCOW	320.500
BRUCE LEE	3.212.000
POLE POSITION	129.650
BOULDERDASH	47.848
SPY VS SPY	9972
SON OF BLAGGER	98.000
TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275
PITFALL II	139.100
ZAXXON	198.500
UP'N'DOWN	85.270
CADCAM WARRIOR	1.181
FALCON PATROL	8875
HERO	174.456
SPY HUNTER	596.225
TOY BIZARRE	87.590
MAMA LAMA	898.924
STAR WARS	1.150.666
RAID ON BUNGELING BAY	85.500
RIVER RAID	256.750
GALAXY	126.000
BEACH HEAD	291.400

INTERFACCIA PER VIC E 64

Un nuovo interfaccia della PACT International permette agli utenti di macchine Commodore di collegarsi a registratori a cassette di altre marche. Fino ad oggi, con il CBM64 e il VIC20 si potevano usare solo registratori Commodore, il che gravava sul costo globale del sistema. Il nuovo interfaccia permette invece di usare qualsiasi marca di registratore. Questo significa che chi già possiede un registratore a cassette potrà realizzare un notevole risparmio. L'interfaccia, del costo di circa 18 sterline, dispone di un interruttore di fase che gli permette di lavorare praticamente con ogni tipo di registratore e di nastro. Esso dispone anche di due piccoli Led che indicano quando un programma viene memorizzato o caricato. L'unità carica anche i programmi a caricamento "turbo".

LA CASSAFORTE DEL COMPUTER

La Omni Tech Corporation di Brookfield, nel Wiscosin, ha lanciato sul mercato Compu-Safe, un contenitore di sicurezza che proteggerà fisicamente i componenti del vostro sistema, rendendo impossibile il furto, il sabotaggio e l'uso illegittimo.
Nel Compu-Safe trovano posto sia il disk-drive che l'unità a nastro magnetico. Il coperchio si apre verso il basso, e diventa una mensola per la tastiera quando il sistema è in funzione. Quando non viene usato, il 64 oppure il Vic scivola sotto lo scomparto del disk drive. Il monitor viene fissato sopra il contenitore. Il prezzo suggerito al pubblico è (sempre negli Usa) di 145 dollari.

UN BUSTER ANTISTATICO

La Advanced Marketing Concepts di Tarzana, in California, ha presentato lo Static Buster, un nuovo equalizzatore anti-carica elettrostatica. L'apparecchio, di dimensioni ridottissime e del peso di meno di un etto, elimina gran parte dei problemi che l'elettricità statica causa ai computer e alle periferiche, ponendo fine a fenomeni come l'alterazione della memoria, le avarie della testina, il malfunzionamento totale del sistema causato da componenti KO, l'affaticamento della vista dovuto all'accumulo di polvere sui display, la perdita di dati o programmi, l'input o l'output erroneo di dati. Lo Static Buster si installa in pochi minuti e si adatta ad ogni tipo di microprocessore. Gli appositi pickup vengono collegati allo schermo del computer e alla tastiera o al disk drive. Un filo di terra viene poi collegato a una presa elettrica, un tubo dell'acqua o un elemento strutturale dell'edificio. L'apparecchio non ha parti meccaniche né batterie da ricaricare ed è accompagnato da una garanzia. È in grado di disperdere fino a 20000 volt nel giro di appena due secondi. Lo Static Buster è in vendita negli Stati Uniti al prezzo suggerito di circa 50 dollari.

ARRIVA 1571 FAST DISK DRIVE

Dagli Stati Uniti sta arrivando al gran galoppo la novità dell'anno per quanto riguarda le memorie. Si tratta dell'unità disk drive 1571 destinata a far tramontare in pochissimo tempo il vecchio 1541. La sua velocità di lettura è "terrificante". Nei prossimi numeri vi daremo (appena le sapremo) le specifiche di lavoro. Per ora accontentatevi dell'annuncio!

SUPER SKETCH GRAFICA E COMPUTER

Fino ad ora, la creazione di una grafica computerizzata a colori è stata una faccenda costosa e complessa. Oggi però la tavoletta grafica Super Sketch è il mezzo alternativo che permette di creare una grafica video senza problemi ad un costo sorprendentemente basso.
Basta spostare il braccio di controllo come se fosse una matita per far sì che il Super Sketch riporti lo spostamento sullo schermo. In cima alla tavoletta ci sono quattro pulsanti addetti ad azionare le funzioni grafiche del software. La grafica si può creare a "mano libera" oppure "ricalcando" i disegni forniti con la tavoletta.
Rispetto ad altri prodotti indirizzati alla grafica computerizzata, il Super Sketch è molto più semplice da usare dei controlli a tastiera, è più versatile dei controlli a joystick, paddle o nouse.
Basta una breve dimostrazione per rendersi conto delle eccezionali caratteristiche del Super Sketch, e in effetti si tratta di un prodotto di eccezionale richiamo nei negozi, in quanto mette chiunque in grado di produrre della grafica con poche istruzioni o addirittura anche senza istruzioni.
Il package comprende un software su cassetta con un programma "utilizzo stampante" e un programma "disegnatore principiante". I menu sono quattro e di facile impiego: principale, pennellata, disegno ed esperto, con funzioni pennellata e disegno individualizzate. È possibile inserire un testo via tastiera, e i disegni ricalcati o tracciati sulla tavoletta vengono riprodotti in scala l:l sullo schermo. La grafica si può memorizzare su cassetta e riprodurre via stampante, ed esiste una funzione zoom.

FATEVI IL VOSTRO GIORNALE COL 64

Un nuovo strepitoso programma è stato presentato recentemente negli Stati Uniti. Si tratta di un disco

per il 64 che permette a qualsiasi persona dotata di un po' di buon gusto, di fantasia, abilità e pratica di 64 di costruirsi un quotidiano e di stamparselo con comodo. Il programma si chiama The Newsroom ed è stato preparato e messo in commercio dalla Springboard Software (7807 Creekbridge Circle, Minneapolis, Minnesota 55435). Esistono nel programma oltre 600 opzioni grafiche per creare qualsiasi immagine e articolo. Se poi disponete di un modem potete anche colloquiare ed inviare (o ricevere) immagini anche con gli altri 64 sparsi per il mondo. Il programma include un libretto d'istruzioni di 90 pagine.

NEWS NEWS NEWS

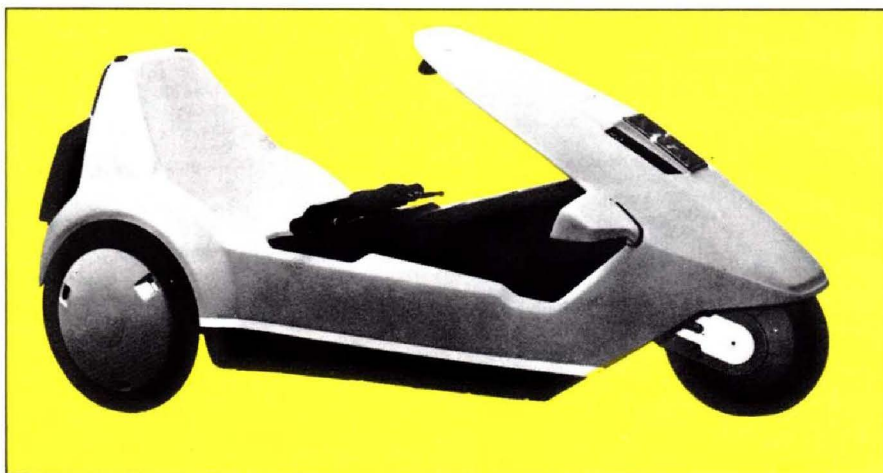
CLIVE "VOLA" CON LA C5

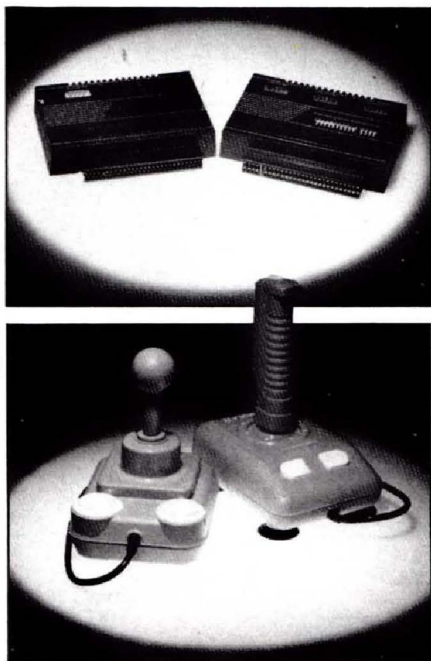
Nonostante le grandi difficoltà di ordine economico Sir Clive conta di salvare la Sinclair anche grazie alla sua strepitosa C5, la vetturetta inglese messa in commercio nel Regno Unito a meno di un milione. Si tratta, come potete ben vedere dalla foto, di una vettura monoposto, lunga circa 2 metri e larga soltanto 75 centimetri per infilarsi come una moto nel traffico delle città. La velocità non è eccessiva (25 chilomtri all'ora) ma non è certamente stata concepita per fare i rally. Il suo motore elettrico (funziona quindi a batterie ricaricabili ogni giorno) non inquina e consuma quasi 0 lire. Particolare da non disprezzare: può essere guidata già a 14 anni e per lei non occorre patente o assicurazione. Il bollo è quello dei motorini. E quando alla sera ritornate a casa, attaccate la spina alla corrente e fate il "pieno".

UN MODEM PER LO SPECTRUM: IL PRISM VTX 5000

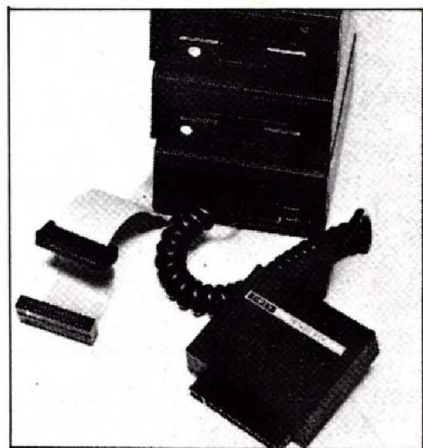
Se mai avete desiderato dare un'occhiata al Videotel, lasciare in bacheca un messaggio per i vostri amici o avere accesso alle grandi data base, il Prism VTX 5000 è il modem che per meno di 50 sterline vi aprirà nuovi orizzonti.

Il VTX 5000 è un'elegante scatoletta nera sulla quale potrete appoggiare comodamente il vostro Spectrum. Non richiedendo un'alimentazione propria, vi basterà un unico cavetto per allacciarvi al mondo esterno. L'apparecchio è omologato dalla società britannica dei telefoni ed eroga 1200/75 baud.
Oltre a mettervi a disposizione tutti i dati possibili e immaginabili, questo modem vi permetterà — quando anche in Italia saremo moderni! — di andare in banca e nei negozi senza mettere il naso fuori di casa. E poi, pensate al risparmio che realizzerete caricando gratis nel vostro computer tutto il software che volete. E tutto questo vi costerà soltanto come una normale telefonata urbana!

NEWS NEWS NEWS

GRAN PREMIO FORMULA KEMPSTON

Due nuovi joystick della Kempston: il Formula 1 è simile al modello Pro 5000, ma al posto degli interruttori ha dei microinterruttori ed è prodotto negli stessi colori della squadra corse

della Kempston; stessi colori anche per il Formula 2, che ha un'impugnatura a calcio di pistola e i pulsanti sia sulla base che in cima all'impugnatura.
Il nuovo interfaccia joystick conserva il consueto modo operativo Kempston, ma è stato alloggiato in un nuovo chassis, più consono al design dello Spectrum+. Esiste inoltre un'interfaccia molto versatile per il joystick Pro: disponendo di tre prese, il controllo può essere esercitato dal Kempston, dal Sinclair o dai tasti del cursore. C'è persino un'entrata per cartucce Rom, caso mai ci si imbattesse in una di quelle cartucce che un tempo si riteneva dovessero conquistare il mondo dei videogiochi.
Per finire, l'interfaccia Centronics E, in grado di gestire una delle tante stampanti di dimensioni normali, si è messa un abito nuovo, uno chassis simile a quello dello Spectrum+. La casa produttrice sostiene che è compatibile con gran parte degli altri interfaccia, come dischetto, micronet e interfaccia I. Peccato solo che non si riesca a saperne il prezzo!

DISK DRIVE TIMEX

L'ultimo arrivato sul vivace mercato dei disk drive per lo Spectrum è stato presentato dalla Timex. Esso consiste di una massimo di quattro unità, ciascuna delle quali può accedere fino a 140K, usa appena due byte della memoria dello Spectrum — oppure quelli liberi nelle variabili di sistema, ha un file molto flessibile, è dotato di due ingressi RS232C indipendenti e in teoria potrebbe essere usato per eseguire i programmi CP/M. Impiega delle unità Hitachi da 3 pollici, a cui sono relativi questi dati, ma si possono anche usare i dischetti 5 e un quarto e i 3 e mezzo. Sulla carta, almeno, la Timex sembra aver trovato un prodotto vincente.
L'hardware viene fornito in unità singole e impilabili. Un interfaccia (corredato di un comodo interruttore d'azzeramento) è collegato mediante un cavo al controller alla base dello stack. Sopra il controller sono impilate le unità, e in cima a tutto c'è l'alimentatore corrente di rete. Anche se il controller può gestire quattro unità, l'alimentatore ne può reggere soltanto due, e quindi con quattro unità vi serviranno due alimentatori.
A tracciato prestabilito, ciascun disco ha 160K di spazio per facciata, e poiché le unità sono monofaccia il disco va girato per accedere all'altra facciata. Dei 160K, 16K sono occupati dal sistema operativo, e altri 4K dall'indirizzario, il che lascia 140K. All'accensione, il sistema operativo si trasferisce in memoria nel controller, lasciando libera la memoria dello Spectrum.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 17 - in edicola il 2 ottobre

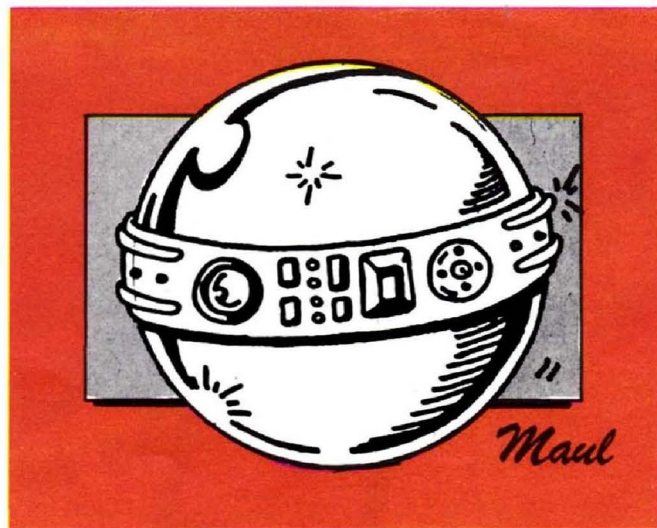
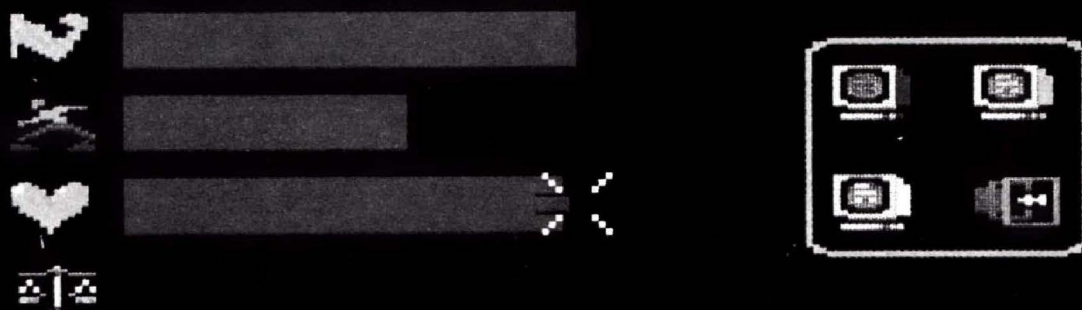
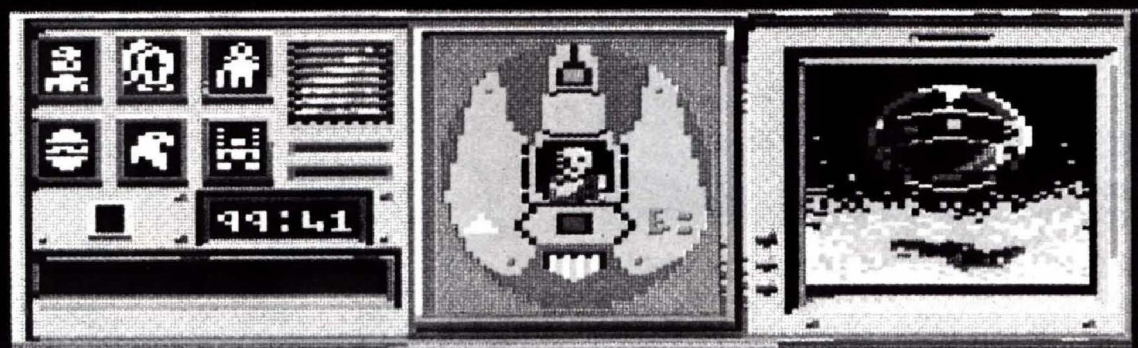
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 15 - in edicola il 12 ottobre

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRU
N. 11 - in edicola il 12 ottob

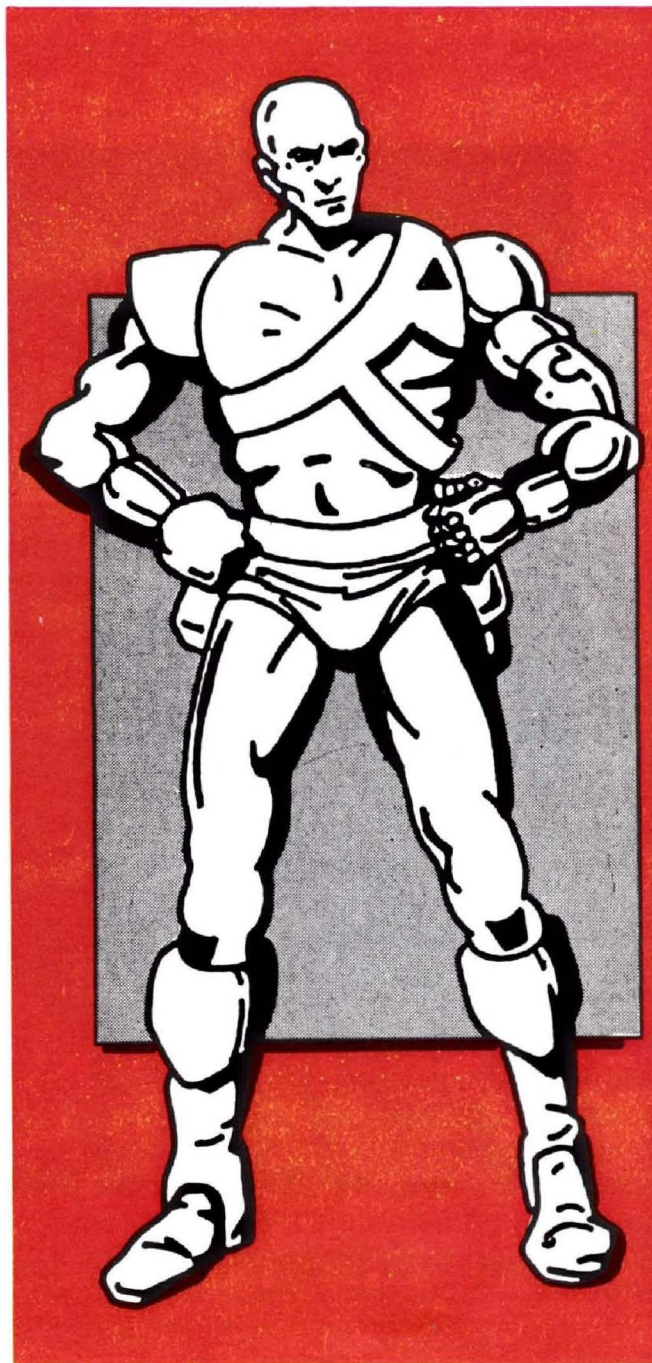
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 11 - in edicola il 2 ottobre

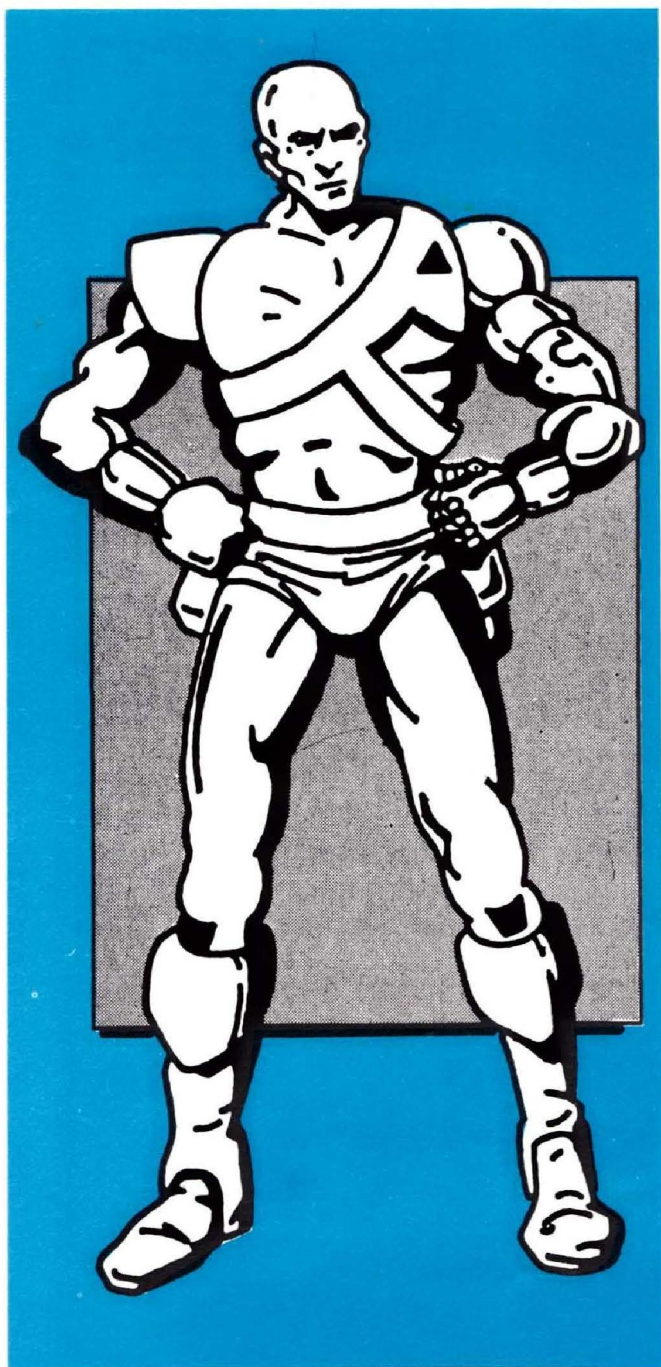
PER IL CBM 64
N. 3 - in edicola
il 12 ottobre

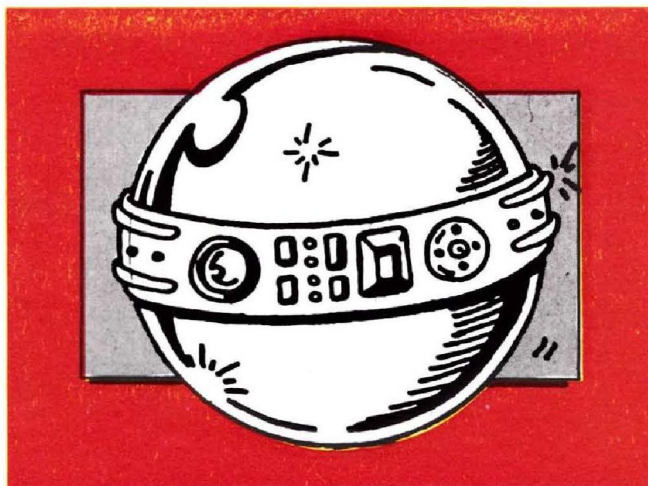
I TRUCCHI E I SEGRETI DI SHADOWFIRE

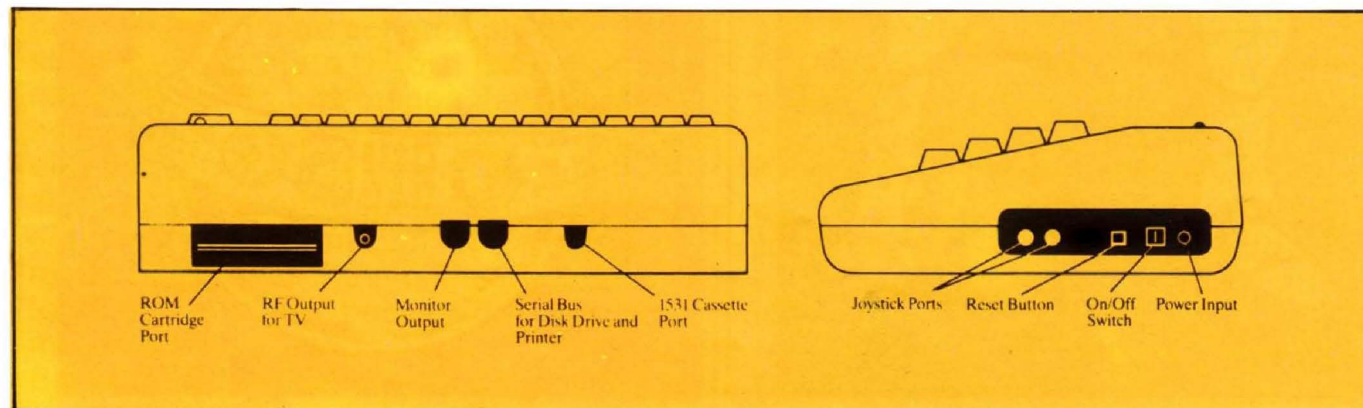
La differenza tra giochi avventurosi e giochi da bar ultimamente è venuta quasi a cadere, e *Shadowfire* non farà che peggiorare la situazione! La Denton Designs ha concepito e realizzato un tipo di gioco assolutamente inedito, in cui al testo si sostituiscono delle icone, il che mette l'avventura alla portata di qualsiasi giocatore da bar.
La Shadowfire è una nave stellare di nuovo tipo, capace di saltare di orbita in orbita, ed è quindi un'arma poderosa. I progetti di questa nuova nave stanno su un microdisco innestato nella spina dorsale dell'ambasciatore Kryxix. L'ambasciatore però è stato catturato dal generale Zoff, un traditore dell'Impero, e viene tenuto prigioniero sulla nave di Zoff. È solo questione di tempo (di 100 minuti, per l'esattezza) prima che gli aguzzini di Zoff scoprano i piani della Shadowfire, con la quale Zoff potrà dominare l'impero.
La Enigma, un'organizzazione al servizio dell'imperatore, è un miscuglio di eroi, di feccia criminale e di ingegneria genetica. I componenti della squadra sono i soli in grado di penetrare sulla nave di Zoff, liberare l'ambasciatore Kryxix, catturare Zoff e conquistare oppure distruggere la Zoff5.
Il gioco si svolge in tempo reale.
La squadra Enigma comprende sei membri. Il capo, Zark Montor, è un umano. L'insettoide Syylk è un combattente indomito che odia Zoff in modo patologico (o non avrà forse un debole per lui?). Sevrina Maris è un'umana con la fedina penale sporca ed è specializzata nello scassinare le serrature: è leale solo verso se stessa, il che è un problema.
Il contrabbandiere Torik è una creatura simile a un uccello: ci sa fare con gli esplosivi e, potendo volare, è molto veloce ed è un ottimo ricognitore. Lento ma ben blindato, Maul è un droide da guerra che si porta appresso parecchi sistemi d'arma diversi. C'è infine Manto, un droide da trasporto che però può fare ben poco per autoproteggersi.

La versione di Shadowfire per lo Spectrum 48 K.

In *Shadowfire* c'è una netta componente di strategia, in quanto l'impiego più vantaggioso dei personaggi richiede di mettere a frutto le loro doti e minimizzare i loro punti deboli al momento giusto. È questione di strategia anche il modo in cui si muovono i personaggi una volta saliti sulla Zoff5: Torik è un buon ricognitore ma è vulnerabile, Sevrina sa aprire ogni porta chiusa, Zark o Syylk verranno buoni nei momenti più caldi.
Il display è complicato, e per capirne le interrelazioni sarà meglio giocare diverse ore. Fondamentalmente, gli schermi principali sono cinque, ognuno dei quali suddiviso in sezioni. Sullo schermo Team appaiono i sei personaggi, ed è qui che si sceglie il personaggio che si vuole controllare. Lo schermo Status mostra gli attributi del personaggio prescelto: delle icone indicano l'agilità, la forza, la resistenza e il peso che il personaggio può portare. Delle strisce verdi indicano visivamente il grado in cui il personaggio possiede tali capacità. Lo schermo Oggetti permette la manipolazione delle armi e degli attrezzi.
Ci sono tre sottoschermi che mostrano gli oggetti nello stesso posto in cui si trova il personaggio prescelto, gli oggetti che esso porta con sé e le icone tramite le quali si possono manipolare gli oggetti. Anche lo schermo Movimento ha tre sottoscher-

mi: nel più grande ci sono delle frecce che indicano otto direzioni (le frecce in tinta unita indicano le possibili direzioni in cui si può trovare un dato punto). Lo schermo di mezzo dà la posizione aggiornata del personaggio, e quello di destra contiene le icone per il cambiamento di schermo.
I tre sottoschermi dello schermo Battaglia mostrano i personaggi (amici o ostili) che si trovano in una data posizione, una bussola a otto direzioni e una serie di icone di attivazione che servono ad attaccare con l'arma prescelta. Con le tre icone d'attacco il personaggio dà battaglia, e se vince avanza, oppure sta fermo e si difende o, infine, si ritira in una posizione più sicura. Alcune armi funzionano solo in un dato ambiente, mentre con altre si può anche sparare verso dei punti limitrofi: ecco quindi il valore strategico delle armi impiegate, dato che il giocatore deve assicurarsi sempre che i personaggi abbiano le armi adatte oppure siano nei pressi di un arsenale di armi intercambiabili.
L'intero gioco si può controllare col joystick. Il cursore viene piazzato sopra un'icona d'azione, tipo 'prendi' o 'lascia', che viene attivata premendo il pulsante di fuoco e poi spostata sull'icona dell'oggetto prescelto. Tutti gli schermi principali sono accompagnati (in alto) da tre schermi più piccoli: a sinistra c'è lo stato di tutti e sei i personaggi, al centro una mappa della posizione prescelta, a destra un'immagine ingrandita del personaggio prescelto. Su un inserto tipo printout appaiono sotto forma di testo delle informazioni utili al giocatore. Su ciascuno schermo, dei monitor colorati permettono di passare da uno schermo all'altro.
È molto difficile descrivere *Shadowfire* o

farlo rientrare in una data categoria: forse bisognerebbe definirlo brillante, e basta. Sulle prime, le icone possono sembrare un po' astruse, ma con un po' di esercizio si rivelano davvero facili da usare. La grafica è buona, specie nello schermo dei personaggi (a proposito, sullo Spectrum la grafica è più chiara che sul CBM 64). Il gioco è decisamente difficile, e ci vuole un po' di tempo per impadronirsene. Ciò che lo rende davvero eccezionale è il fatto che ciascun personaggio ha delle doti particolari, e quindi ha un ruolo importante nel portare a buon fine la missione.
Come già in *Lord of Midnight*, la strategia

è importante anche in *Shadowfire.* Prima di giocare in modo veramente competitivo, sarà meglio giocare qualche volta a tempo perso per prendere familiarità con la nave e dintorni. Confrontando la versione CBM 64 e la versione Spectrum, direi che la versione Spectrum è la migliore perché ha una grafica più chiara (e non pasticciata con troppi colori, come nel CBM) ed è più impegnativa da giocare. In definitiva, *Shadowfire* è un ottimo gioco che piacerà praticamente a tutti, specie a quelli a cui erano già piaciuti *Lords of Midnight* o *Alien.*
Dover gestire sei personaggi è una buona cosa, poiché in un certo senso è come avere sei vite, però se si vuole vincere bisogna anche badare al gioco di squadra. D'altro canto, ciò significa anche dover badare a tutti e sei, schizzando col joystick da un personaggio all'altro. Le informazioni che appaiono sullo schermo sono utili e numerose, e la grafica è superba. *Shadowfire* è un gioco complesso che richiede un bel po' di tempo per essere completato, anche perché ci vuole un po' prima di capire e utilizzare rapidamente il sistema iconico, ma penso che comunque avrà successo.

Quando mi impegno in un gioco come questo, mi piace essere convinta che ogni dettaglio sia stato studiato per bene, poiché mi sembra importante lasciarsi coinvolgere dai personaggi e dai loro obiettivi. Basta comunque leggere il manuale illustrato accluso per rendersi conto che tutto è stato ben studiato, fin nei dettagli. Anzi, man mano che si procede col gioco, si comincia a conoscere bene i personaggi e i loro schemi di comportamento nella missione in corso. *Shadowfire* si leva così ai livelli della strategìa e dei giochi di ruolo.
Dal punto di vista visivo, il gioco è semplicemente incredibile: la grafica è scorrevole, e gli schermi si aprono e si chiudono a iride che è un piacere! Un cenno particolare meritano gli schermi dei personaggi: sono meravigliosi, e ogni cosa o persona è raffigurata fin nei dettagli. Il controllo iconico è una novità nel mondo dei giochi per computer, ma sono certa che non sarà un fuoco di paglia. Riassumendo: controllo iconico, grafica straordinaria, caratterizzazioni e genialità ideativa fanno di *Shadowfire* il massimo che il mondo dei videogiochi può oggi esprimere.

Cristina Barigazzi

TUTTO IL SOFTWARE DEL C16

Quali sono i migliori programmi per il C16 finora apparsi sul mercato? Nel genere avventuroso, il migliore è certamente *ACE* (Air Combat Emulator) della Cascade. Non si tratta di un simulatore di volo (non ci sono infatti sequenze di decollo o di atterraggio), ma è comunque emozionante come il *Fighter Pilot* creato dalla Digital Integration per il 64. Impiegando l'altimetro, i controlli di velocità e di altitudine e il radar da combattimento, bisogna raggiungere gli aerei nemici e abbatterli con dei missili a ricerca di calore. Si può controllare sia tramite tastiera che tramite joystick, e la musica e gli effetti sonori sono eccellenti.
Per gli amanti dei videogiochi un po' leziosi c'è *Jack Attack*, della Commodore. Jack è una mite creatura che deve evitare di farsi schiacciare da dei palloni bellicosi schiacciandoli a sua volta per primo. Ci sono dei blocchi mobili che si possono usare come armi, ma c'è un limite di tempo per completare ogni schermo. Con nove livelli di difficoltà, *Jack Attack* (speriamo che ogni riferimento a Jack Tramiel sia puramente casuale) non è forse graficamente eccelso ma è certamente appassionante.
Per chi vuol fare un affare, la confezione di quattro giochi della Tynesoft a meno di 15 sterline è un'occasione unica. I quattro giochi *(Climb-It, Shoot-It, Munch-It e Hop-It)* sono versioni di classici giochi come

QUESTI I PRIMI TITOLI PER IL C 16

Anirog
Skramble
Petch
Moon Buggy
Star Commander
3D Time Trek
Minipedes
Zodiac
Flight Path 737
Out on a Limb

Bubble Bus
Hustler
Cave Fighter

Cascade
A.C.E.

Craig Comms
Flight 015

Creative Sparks
Tower of Evil

CRL
Berks

Commodore
Mayhem
Harbour Attack
Crazy Golf
Stellar Wars/Blitz
Jack Attack
UXB*
Space Sweep/Invaders
Purple Turtles*
Exorcist
Fire Ant
Sandcastles/Paramaths
Viduzzles*
Strange Odyssey
Pirate Adventure
Atomic Mission*

Gremlin Graphics
Zargon Wars
Petals of Doom
Tycoon Tex

Llamasoft
Psychedelia

Mastertronic
Jackpot

Microdeal
Cuthbert Enters the Tombs of Doom
Cuthbert in Space
Williamsburg Adventure
Mansion Adventure
Arena 3000

Melbourne House
Games Pack 1
Games Pack 2
Roller Kong
Classic Adventure
Wizard & the Princess

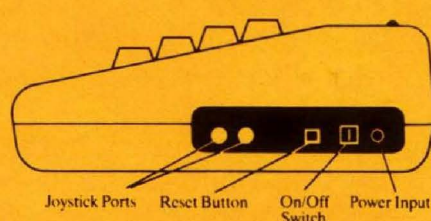
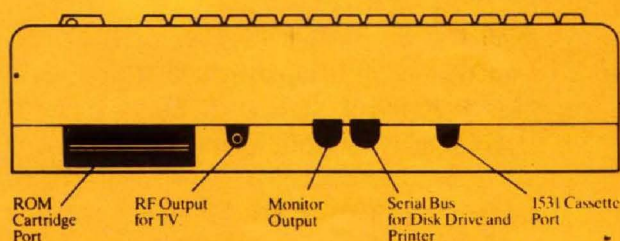
Mr Chip
Olympie Skier
Graphics Master

Ocean
Decathlon

Remik
Pottit*
Blaze

Solar Software
Galaxions
Monkey Magic

Tynesoft
Shoot-It/Climb It
Munch-It/Hop-It
(4-game pack)
Lunar Docking
Rig Attack
Superfile 16
Junior Maths

Kong, Invaders, Pac-Man e Frogger. Pur non trattandosi dei programmi più sofisticati sul mercato, vi daranno certamente ore ed ore di divertimento, e insieme al software accluso al C16 *(X-Zap, Punchy, Mayhem e Picture Builder)* serviranno a gettare le basi di una valida collezione di software.
Sono ormai disponibili anche dei package di utilità. Il *Superfile 16* della Tynesoft è un database economico e di facile impiego che farà felici collezionisti, segretari di club, piccoli commercianti e hobbisti. Ciascun record può definire fino a quindici campi, ed è possibile la ricerca sia numerica che alfabetica.
Il *Graphic Master* della Mr. Chip è un altro package di utilità che permette di ridefinire i caratteri del C16, crollarli, invertirli, e ruotarli e poi memorizzarli su cassetta o dischetto. È questo un package che incontrerà certo il favore degli utenti che hanno scelto il C16 in base alle sue avanzate prestazioni grafiche.
Inevitabilmente, gran parte del software è per ora costituita da giochi da bar, con l'eccezione di alcuni giochi d'avventura e programmi d'utilità. Se la Commodore continuerà a curare il marketing e l'assistenza del C16, è probabile che prima o poi questa macchina potrà disporre di una buona biblioteca di software.

IL COMMODORE 128

Sembra che nel 1985 tutte le case abbiano deciso che i 128K siano la ricetta giusta per risollevare un mercato depresso. Come la Atari e la Enterprise hanno già dimostrato, l'espansione della memoria rimane l'unico modo per creare un nuovo prodotto, sempre che l'attuale tecnologia rimanga ferma lì dov'è. In effetti, espandere il Ram da 64 a 128K non è certo un grosso passo avanti per gli home computer.
Il Commodore 128 fa seguito alle piccole delusioni del C16 e del Plus 4 - rimasti vittime della incompatibilità di modelli della Commodore, che in questo modo si attira l'antipatia delle software house, le quali non possono creare sempre nuovi prodotti per una gamma sempre più vasta di macchine vendute in quantità sempre più ristrette. La Commodore è ora riuscita a produrre una macchina che non solo è alla moda, ma è anche compatibile con altri prodotti Commodore, soprattutto il CBM-64. La Commodore si merita il plauso poiché ha finalmente reso compatibile la propria produzione pur riuscendo a creare nel contempo una macchina davvero nuova. In realtà, il Commodore 128 è tre computer riuniti in uno.
È una macchina da 128K con un Basic molto migliorato, pur essendo a tutti i fini pratici un Commodore 64 fatto e sputato. È anche capace di eseguire in CP/M, e quindi merita d'essere definito al tempo stesso home computer e computer per piccole aziende.
Se il 128 è pari a tre computer è perché riunisce in sé i microprocessori 6510, 8502 e Z80A, una combinazione che permette tre modi operativi principali. Sul 128 sono possibili cinque modi: modo Commodore 64K, modo Commodore 128K, modo CP/M e poi modi opzionali di schermo a 80 colonne disponibili solo nei modi 128 e CP/M.
All'accensione, il 128 assume automaticamente il modo 128K con uno schermo di 40 colonne. Il modo 128K esegue una versione estesa del Basic Commodore 4,0 denominata Basic 7,0. Un tasto per l'opzione 40/80 colonne (posto in basso come 'shift lock') attiva il modo 128K a 80 colonne. Gli altri modi si attivano tramite comandi in Basic, o inserendo una cartuccia Commodore 64 per il modo CP/M (nell'ingresso giochi per il modo 64K), oppure con un dischetto d'utilità CP/M nel disk drive quando viene acceso il computer. Il modo ad 80 colonne può anche essere attivato dal Basic con un comando Assign.
Il modo 128K fornisce tutte le normali prestazioni del Commodore 64. All'accensione, tuttavia, appare sullo schermo un impegnativo "122365 byte free". Nel modo a 40 colonne un chip VIC II fornisce un output video composito, mentre il modo a 80 colonne è prodotto da un output RGB proveniente da un chip video 8563. Il Ram di 128K è suddiviso in due banche: la inferiore per la parte testuale dei programmi in Basic, la superiore per variabili, stringhe e insiemi. Il suono è prodotto in tutti i modi da un chip SID.
Nel modo 64K il 128 si comporta esattamente come un Commodore 64. Sullo schermo appare il solito "38911 byte free", ed è disponibile solo uno schermo a 40 colonne. L'inizializzazione viene fatta dal Basic tramite il comando 'GO 64', oppure la macchina andrà automaticamente nel modo 64K

all'accensione se verrà inserita nell'ingresso espansione giochi una cartuccia Commodore.
Il modo CP/M viene inizializzato automaticamente all'accensione se in un drive collegato c'è un dischetto d'utilità CP/M, oppure dal modo 128K con il comando in Basic 'BOOT". Il C128 esegue il CP/M versione 3 usando il processore interno Z80A a 4MHz.
Il Basic 7,0 — disponibile nel modo 128K — è la più completa versione del Basic mai creata dalla Commodore. Si tratta di un'estensione del CBM Basic 4,0 con un totale di più di 140 comandi, funzioni e proposizioni. I comandi di programmazione strutturata, simili a quelli usati nel Simon's Basic, fanno inoltre del Basic 7,0 il Basic più facile mai prodotto dalla Commodore, poiché è preciso senza essere verboso.
Alcuni comandi conferiscono al Basic la potenza di programmazione strutturata del Pascal o del Fortran, specialmente i comandi di Do/Loop/While e Until/Exit, nonché il comando Print Using con l'annesso comando di definizione Pudef. C'è anche un'estensione fino alla proposizione If... Then che impiega Begin e Bend per definire il numero di righe da eseguire nella condizione Then.

L'eliminazione degli errori dai programmi è gestita da una combinazione di Trap e Resume.
Oltre a ciò, il Commodore 128 offre anche una quantità di comandi per inserirsi a scopo di debugging nei programmi. Oltre ai soliti Auto e Delete c'è un tasto Help che individua gli errori di sintassi o di divisione per zero e li mostra sullo schermo a video invertito. Particolarmente utili sono Tron e Troff, una funzione che segue ciascuna riga di un programma nel momento in cui viene eseguita e ne stampa il numero sullo schermo. Nel C128 è incorporato un comodo monitor a 14 comandi.
La funzione grafica del CBM-64 era una delle sue caratteristiche più simpatiche, e per fortuna rimane immutata sul C128 nel modo 64K. Nel modo 128K ci sono comandi per disegnare, spostare, colorare e manipolare punti, linee e forme su uno schermo ad alta risoluzione. Basta solo un comando per suddividere lo schermo tra testo e grafica. Nel complesso, il modo 128K permette il normale schermo testo, lo schermo ad alta risoluzione, schermo suddiviso testo/alta risoluzione, alta risoluzione multicolor oppure schermo suddiviso con multicolor e testo. Il tipo di schermo viene prescelto col nuovo comando Graphic, mentre gli altri nuovi comandi sono Circle, Box, Paint e Draw. Il modo 128K fornisce gli stessi 16 colori disponibili nel modo 64K. Tuttavia, grazie al modo schermo suddiviso, è possibile una risoluzione più alta, il cui massimo è 640 × 200.
Come nel modo 64K, anche il modo 128K permette fino a un massimo di otto sprite, creati da un package generatore di sprite accluso. Ci sono tre canali di suono, e il suono viene controllato da cinque programmi in Basic: Vol, Envelope, Filter, Tempo e Sound.
La goffa 'scatola da scarpe' del Commodore 64 è stata sostituita da una snella console beige che non sfigurerebbe su nessuna scrivania. La tastiera a misura piena tipo macchina per scrivere ha 92 tasti di facile lettura e di buon scorrimento.
La tastiera è divisa in sei parti: una tastiera standard tipo word processor con simboli, numeri e lettere; una tastiera numerica a 14 tasti; quattro tasti a doppia funzione programmabile; sei tasti controllo cursore; due file di tasti per opzione 40/80 colonne, line feed, cap lock e così via. L'interfacciamento con il C128 viene realizzato tramite una gamma di entrate poste sul fianco e sul retro: ingresso utente, ingresso cassette, due ingressi giochi, ingresso seriale (standard Commodore), ingresso RF/TV, ingressi input e output audio, e poi ingresso video composito/video RGBI.
Due nuove periferiche sono già pronte ad affiancarsi alla nuova macchina. Sarà un sollievo per parecchi sapere che il vecchio 1541 sarà sostituito dal nuovo disk drive 1571: il 1571 sarà a 5,25 pollici con una capacità di 350K.
La seconda periferica è più una necessità che un capriccio — a meno che non vogliate due monitor. Il modo a 80 colonne produce un output RGBI.
Concludendo, verso la fine del 1985 il Commodore 128 emergerà probabilmente come microcomputer dell'anno. Esistono ormai più di 6000 titoli di software per esso. Nel modo CP/M il C128 è un buon computer da ufficio, nel modo 64K è un home computer, e nel modo 128K saprà provare il proprio valore.

cr.ba.

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo Galaxia, Congo, Bongo, Hunch Back, Pole, Position, Laser, Zone, Faecon Patrol su una sola cassetta ad un prezzo ragionevole cioè a L. 12.000 + il turbo Tape 64.
Christian - Via Capo di Fuori 88 - Somero - Tel. 0861/88344.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 ne ho di bellissimi, come (Zaxxon, Pole Position, BC Calcio, Pitfall 2, Decathlon, Orsi, Popeye e tanti altri bellissimi.
Marcello Reitano - Via Giacomo Leopardi 1 - Sant'Agata di Battiati (CT) - Tel. 095/212801.

● Vendo e scambio giochi per C64 come BC, One on One, Raid over Moscow, Karate, Summer Games, Beach Head, Match Point, Sorcery e utility come Simon's Basic. Prezzi trattabili su disco e nastro. Scrivere e telefonare.
Vittorio Morandi - Via Abruzzo 8 - Bologna - Tel. 943293.

● Vendo e scambio programmi per CBM 64 tutti in turbo e originali. Possiedo Ghostbusters, Decathlon, Zaxxon, Falcon Patrol II, Pitfall II, Soccer, One on One, ecc. Tutti su cassetta a prezzo ragionevole.
Lorenzo Aggio - Via P. Paoli 57 - Como - Tel. 031/501605.

● Scambio giochi e utility per CBM 64 sono in possesso di magnifici giochi, come Ghostbusters, Strip, Poker ecc.
Salvatore - Via Tolmino 66 - Lentini (SR) - Tel. 095/941109.

● Vendo e scambio a prezzi favolosi (max. 5000 Lire) giochi e utility per CBM 64, tra cui: Pipeline, Biliardo, One on One, Baseball, Popeye, Donkey Kong, Monopoli ecc.
Cecchini Luca - V. Rosselli 46 - Chiaravalle (AN) - Tel. 071/9498388.

● Cerco Hulk, Bruce Lee, Karatè, Indiana Jones e scambio con Suicide Strike, Dechatlon, Simulatore, Pole Position, Impossibile mission, Ghostbusters ed altri.
Sergio Bomben - Via Mazzini 65 - Roveredo in P. (PN) - Tel. 0434/94033.

● Scambio giochi per CBM, 64. Inoltre ho giochi eccezionali come: Tiger one, La strega, Il pirata, Olimpiadi II, Sepolto, Fireball, Baseball, Soccer ecc. in turbo.
Zoccoli Stefano - Via Attuante degli Attaventi 40 - Roma - Tel. 2440338.

● Vendo o scambio programmi per il CBM 64 (Zaxxon, Space Action, Zodiac, Wizard of war, Spy Hunter, Hunkback Olympic, ecc.). Inoltre cerco Shamus Case II sprotetto, e il Biturbo. Faccio anche duplicazioni: tratto solo con quelli di Torino e dintorni.
Zangirolami Alessandro - Strada Genova 55 - Moncalieri (TO) - Tel. 011/6406778.

● Vendo giochi fantastici come: Int. Soccer, One on One, Baseball, Decathlon, Pole Position, Burnin Rubber e tanti altri a prezzi bassi oppure compro Hulk, Ghostbusters, Dragon, Lair o scambio con i miei. Telefonare ore pasti.
Di Maggio Christian - Via G. Zamboni 20 - Roma - Tel. 5590332.

● Cerco fotocopie manuali istruzioni SAM Reciter e visible Solar sistem o cambio con giochi tra cui Raid over Moscow e Pijamarama.
Jannone Antonello - Via Gramsci 36 - Cormano (Milano) - Tel. 02/6107704.

● Vendo Olympic Games e libretto istruzioni. Telefonare ore pasti. Prezzo L. 5000. Vendo anche Quo Vadis (stesso prezzo).
Paolo Donsanto - Via Ariccia 34 - Roma - Tel. 789552.

● Vendo programmi per CBM 64 solo su nastro. Lire 1000 minimo 5 giochi. Cerco Dragon's Cair.
Rosario Vicari - C.so Calatafimi 777 - Palermo - 590492.

● Cerco e compro Pet CBM 64, a prezzo accordabile, su cassetta i seguenti giochi: Summer Games 1/2, Karate, Bruce Lee, Pitfall 1/2, India-

na Jones.
Antonello Sottile - Via Crist. Colombo 6 - Barcellona (ME) 9710343.

● Vendo a L. 50000 registratore per CBM 64 e VIC 20 in buonissimo stato di 5 mesi di vita, inoltre vendo giochi per CBM 64 (Hulk, Ghostbusters! Air Wolf). Telefonare ore pasti.
Giovagnini Daniele - Via Col di Lana 22 - Novara (NO) - Tel. 0321/36281.

● Vendo a L. 1000 cadauno dei fantastici giochi per CBM 64 come: Zaxxon, Basket NBA, F. 104 I e II, Pitfall I e II, Aztec Challenge, The loles of Gold, The siece of castles, Ground out, Soccer, Reggae, Buck Rogers, Pecos Bill, Decathlon, F.F. Olimpics Games, The House D. Emon.
Fabrizio Franzoi - Via al Lago 8 - Pergine Vals. (TN) - Tel. 0461/532309.

● Vendo e scambio moltissimi giochi per il C 64. I migliori.
Gianni Bosetti - Corso Ricci 30 - Savona - Tel. 019/ 803169.

● Compro e cerco programmi per CBM 64 su cassetta; cerco inoltre il Game Time Pilot per CBM 64.
Stefano De Cleva - Via Di Chiadino 48 - Trieste - Tel. 040/774368.

● Vendo Videogames su cassetta per CBM 64 2o3 per lato a L. 3000 es.: Bruce Lee, Monorotaia, Sala Giochi, Tennis, Rollerbad, Geppor ecc. P.S. (cerco su cassetta × CBM 64 Decathon, Calcio, Ghosthroters). I giochi funzionano tutti.
Cristian Mazza - V. Ducco 9 - Brescia.

● Vendo magnifici giochi per CBM 64, tra i quali: Burger Time, Qbert, James Bond, Karate 3°, Zaxxon, Jungle Hunt, Mundial 86, ecc.; tutti a non più di L. 3000. Disponibili solo in cassetta. Telefonare ore pasti.
Z. Andrea - Via Val Longa 21 - Susegana (TV) - Tel. 0438/ 60510.

● Vendo a prezzo modico giochi, programmi, ed altro per il CBM 64. Una vastissima scelta oltre 400 programmi tra cui i migliori delle classifiche. Contattatemi è un affare.
Luca Bersani - Via Lincoln 65 - Cinisello B (MI) - 6172657.

● Vendo e scambio fantastici giochi per CBM 64 tra i quali Beach-Head, Missione impossibile, Pitfall II, Paperino, Pit Stop II, Falcon Patrol II, Raid over Moscow, Soccer, e altri tra i migliori. Prezzo da 1000 a 3000 Lire, massima serietà.
Romeo Maurizio - Viale Piave 28 - Limbiate (MI) - Tel. 02/ 9966295.

● Cerco per CBM 64, su cassetta, i seguenti giochi: Pitfall I, Pitfall II, Karate, Summer Games, Bruce Lee, Indiana Jones. Anche se non li possedete tutti, contattatemi: ci accorderemo.
Matteo - Via Luca Comerio 3 - Milano - Tel. 3182514.

● Vendo oltre 300 giochi e utility in LM per CBM 64. Trai i tanti: Gastbusters, Poker, Strip, Summer Games, Impossibile Mission, Falcon Patrol I e II; rispondo a tutti.
Mike Stanco - Via F.S. Nitti - Agropoli (SA) - Tel. 0974/ 823798.

● Scambio programmi per CBM 64 su nastro e possibilmente in Turbo Tape. Prometto massima serietà con tutti coloro che mi scriveranno. Sarò felice di trattare con tutti.
Enzo Campana - Via Mazzini 143 - 85100 Potenza - Tel. 0971/34291.

● Vendo e scambio qualsiasi tipo di programma per CBM 64 (Utility, Ingegneria) tra cui gestione indirizzi, Maxi archivio, Easyscript, Bioritmi e oltre 70 Videogames tra i quali il favoloso International Soccer, Basket, Ghostbusters e Panzer.
Attisani Francesco - Via Rausei 30 - Reggio Calabria - Tel. 0965/98090.

● Compro Ghostubsters the Staff of Karnath, Baseball. Chiedo anche lista dei migliori video giochi del Commodore 64.
Lodovico Bizzarri - Via Le Rughe - Formelo (Roma) - Tel. 9087159.

● Vendo o scambio meravigliosi giochi su cassetta. Alcuni titoli: Dacathlon, Buck Rogers, Mondial Soccer, Pole Position, BC'S, Karaté, Wimbledon, GCS Zaxxon, Basket, Basket Ball, Fort Apocalypse, ecc. Ognuno a Lire 1500, minimo 4 per cassetta, regalata in omaggio + Super Turbo Tape.
Raoul Barducci - Via B. Peruzzi 19 - Roma.

● Vendo e scambio oltre 300 programmi per CBM 64, su nastro o disco. Richiedere lista, annuncio sempre valido.
Claudio Guerra - Via della Barca 33 - Bologna - Tel. 051/ 494213.

IL MERCATO DI HARDWARE

● Compro, cerco e scambio programmi per CBM 64 tra i migliori in commercio mi raccomando massima serietà.
Lustrissimi Antonio - Via La Tora 4 - Affile (RM) - Tel. 0774/88094.

● Vendo e scambio moltissimi giochi in turbo e in LM, per CBM 64 (di cui Ghostbusters, Donald Duck Raid over Moscow, Motocros e simulatore di volo) al prezzo di L. 500 c.d. Telefonare nelle ore serali.
Giorgio Belotti - Via Felice Orsini 8 - Milano - Tel. 9571550.

● Vendo giochi CBM 64 in turbo e no come: The day after 1985, Summer Games I, Raid over Moskow, Missione impossibile, solo Flight ecc. Prezzo da L. 1000 a L. 2000 fino alle 5000. Scambio questi e altri che ho con giochi a me mancanti. Per la lista spedire L. 500 × spese.
Badii Roberto - Via R. Bonghi 34 - Roma - Tel. 735149.

● Scambio programmi per C 64 (giochi e utility). Solo zona Parma e provincia.
Giorgio Foscili - Via Nazionale 1 - Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462.

● Compro a prezzo ragionevole i seguenti giochi: Dragons Lair e Indiana Jones su cassetta con turbo tape per CBM 64.
Davide - Via Sormani 119 - Cusano Milanino (MI) - 02/6191841.

● Vendo a partire da L. 1500 a L. 4000 giochi favolosi per CBM 64, tipo: Pole Position, Impossibile Mission, Raid over Moscow, Buckrogers, ecc.
Iotti Matteo - Via Nazionale/Est 18/A - Collecchio (PR) - Tel. 0521/805559.

● Cerco e compro videogames per CBM 64: Indiana Jones, Zaxxon su cassetta (possibilmente con turbo).
Andrea Corradi - P.za Risorgimento 8 - Arezzo - Tel. 351304.

● Cerco e compro per CBM 64 ad un prezzo ragionevole, un Modemphone che sia in buone condizioni.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

I MAGNIFICI SETTE 6 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO | COMPRO | CERCO | SCAMBIO

....

....

....

....

Nome.................................Indirizzo.................................

Città.................................Telefono.................................Anni..........

Francesco - Via Giovanni D/
- San Giorgio di Nogaro (UE
- Tel. 0431/66447.

● Vendo meravigliosi gio
chi come: Re Artù, Burnir
Rubber, Popeye, nero, Pole
Position, Forbidden Forest
Pit Stop, Gyruss, Decathlor
e molti altri in turbo tape a
L. 1000 per la lista telefo
nare.
Alessandro Rizza - Via Boz
zolo 45 - Ronna - 06/6912447

● Bellissimi giochi pe
CBM 64 solo su cassetta a
L. 3500 c.d. tutte ultime no
vità dall'America tra cui (im
possibile Mission, Summe
Games, Ghost Busters, Pa
perino, Bruce Lee: Hype
Olympik, Quo Vadis, Chvler
Pit Stop II, ecc.), assicuro
massima serità, telefonare
dalle ore 13,00-15,00 o dal
le ore 20,00 in poi oppure
scrivere a:
Roberto Bearzi - Via Sulmona
11/2 - Milano - Tel. 5398379

● Vendo e scambio su di
sco e su cassetta ultime no
vità come: Crystal Castle
Summer Games 2, Gi-Joe
Strip Poker III, Ciphoid 9
Spectrum Simulator, Hunch
Back at, oum, Rocket Ball
Baseball Imagine, 1985 Day
After, BC II ecc.
Luca Speranza - Via G. Via
Vicinanza 16 - Salerno - Tel
089/225260.

● Vendo magnifici gioch
per CBM 64 su cassetta e di
sco da Summer Games a
impossibile Mission, da Dal
las Quest II a Strip Poker
ecc. Telefonare ore pasti.
Andrea Zolec - Via Grego
rio XVI - Belluno (BL) - Tel
0437/326335.

*RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO*

*PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME*